

El taller de diseño arquitectónico: escenario de exploración de la abstracción, metáforas, de búsqueda de experiencias significativas y de pensamiento crítico

Mauricio Cabas

Working paper

El oficio de enseñar arquitectura a través de la historia siempre se ha caracterizado como el lugar por excelencia en el cual se confrontan todas las distintas teorías postuladas, al igual que las historias que narran o explican la práctica de la misma, con un gran contenido social, cultural y creativo, recordemos aquellas charlas de Louis Kahn con sus estudiantes en las cuales los estudiantes aprenden más en 10 minutos de discusión que en todo un semestre universitario. Esto irremediamente nos lleva a reflexionar acerca del arquitecto a formar. (Palacio, 2015) La arquitectura se entiende desde el punto de vista legal, como la profesión a nivel universitario cuya enseñanza abarca el arte de diseñar, así como la forma correcta de concebir espacios y de construir obras materiales para ser habitadas por el ser humano. (Consejo Profesional Nacional de Arquitectura y sus Profesiones Auxiliares, 2012) Generalmente los métodos de enseñar arquitectura y el diseño priorizan el trabajo práctico dejando de lado los ejercicios reflexivos y de pensamiento crítico, esto es completamente entendible, puesto que los mismos profesores fueron educados así. Los estudiantes no apropian estructuras de pensamiento reflexivo porque simplemente nunca lo han hecho y nadie se los ha enseñado, además, que les resulta complicado leer y comprender textos con conceptos abstractos y no llegar a ninguna producción física. (Lopez & Villa, 2017) En realidad no entienden que los actos de imaginar, crear y proyectar son actos especulativos, y hay que tener una estructura coherente de pensamiento durante todo el proceso, puesto que al iniciar los arquitectos, no saben con certeza lo que se va a lograr. “Arquitectos como Peter Eisenmann, Frank Gehry, Mies van der Rohe y Peter Zumthor tienen como meta proponer especulativamente en sus proyectos soluciones formales basados en conceptos abstractos, metafóricos y experienciales.” (Cabas, Caicedo, & Morales, Acerca del diseño especulativo: experiencias, metáforas y abstracción, 2019) Son precisamente estos arquitectos los que son estudiados en los talleres de proyecto que dicto como profesor de la Universidad de la Costa mediante exposiciones, socialización y análisis de sus obras y conceptos creativos con el fin de tratar de obtener una comprensión más clara de sus ideas. De esa manera los estudiantes logran una semilla de estructuración mental e intentan definir un método propio de tanto de investigación como de diseño que luego podrán aplicar a cualquier tipología de proyecto. En este momento empiezan los talleres en clase, utilizando de guía un documento previamente creado con su método, que le permita al estudiante aprender el manejo de los aspectos estadísticos, normativos, cartográficos y el uso de las escalas más usuales para presentación y desarrollo de los temas.

Sembrar una idea

Trato de enseñarle a mis estudiantes lo que la experiencia me ha enseñado y lo que me hubiera gustado que me hubieran enseñado a mí cuando era estudiante. La arquitectura debe intensificar los sentidos. ¡Mi trabajo es diseñar experiencias significativas, diseñar el escenario donde vas a vivir e imaginar instantes mágicos!! ¡Por eso cuando estoy diseñando pienso que cada espacio, así sea una escalera, debe emocionar! Estando en clase un estudiante me preguntó en qué pensaba yo cuando diseñaba, pude haberle respondido algo muy arquitectónico, pude haberle dicho que pensaba en las formas, volúmenes y ejes, pero no. ¡Realmente pienso en las experiencias y recuerdos que tendrán las personas que habitarán los espacios que diseño! Sea lo que sea estoy diseñándoles el escenario de sus vidas. Esa es una idea recurrente que le permite al estudiante ser empático y aplicar el sentido común, como un laboratorio experimental. La idea del diseño arquitectónico como campo abierto adjunto a la vida cotidiana y solo realmente comprobable en la práctica y en la obra arquitectónica construida. Precisamente donde la materia y la espiritualidad se encuentran. (Bermúdez, 2014)

La conceptualización se logra en el taller realizando un ejercicio cuyo método se fundamenta en el trabajo de Richard Serra y su famosa lista de verbos. Consiste en la creación de un manifiesto propio por parte de los estudiantes a través de unos conceptos o verbos en infinitivo con los cuales sintetizan y dan una definición a su obra asociados a lo que es arquitectura.

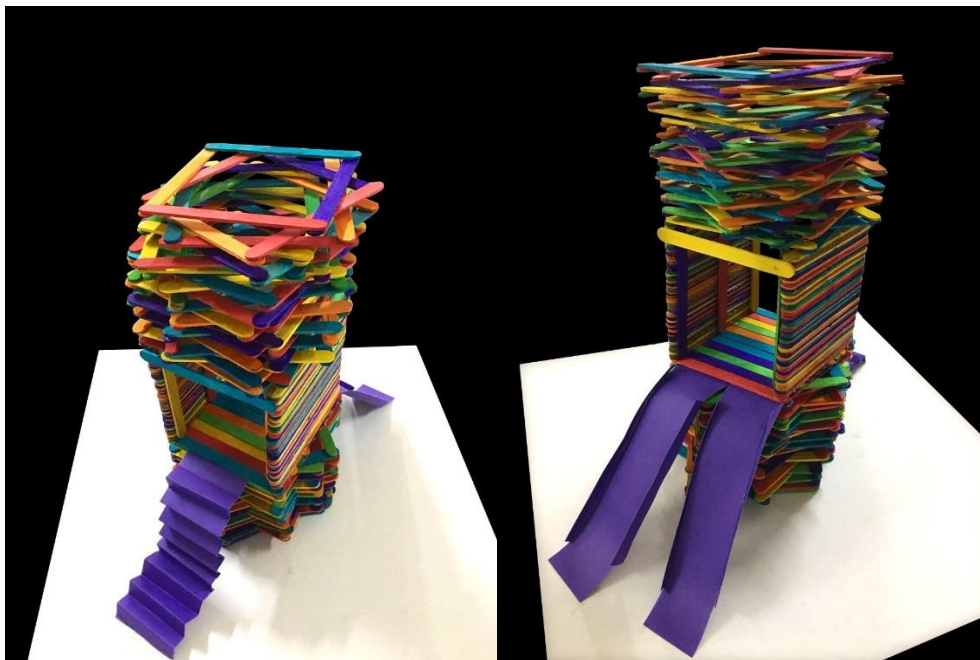
“Rodar, plegar, doblar, almacenar, curvar, acortar, torcer, motear, arrugar, rasurar, rasgar, hacer virutas, hender, cortar, cercenar, caer, quitar, simplificar, diferenciar, desordenar, abrir, son sólo algunos de los términos con los que la lista se iniciaba. El listado de acciones como una estrategia creativa le permitió conceptualizar acciones y procesos que luego aplicaría al plomo y al acero. Se trataba de acciones individuales, simples y sencillas, capaces por sí mismas o en combinación, de generar procesos artísticos complejos y completos.” (Linaza & Sarda, 2017)

Este listado de conceptos, verbos, acciones o hasta intenciones ayudan a tener muy claro a donde se quiere llegar, pero en sí la especulación de cómo llegar ahí es el objetivo primario del estudiante. Con una base teórica conceptual y abstracta puede generar distintos procesos y métodos. Hoy en día, la complejidad del mundo que nos rodea es extrema, dinámica y cambiante, y se puede visualizar una incertidumbre social y cultural lo cual influye en ese manifiesto propio de cada estudiante de taller de diseño. (Moreno, 2017) La Arquitectura y el diseño son disciplinas que se relacionan en demasía con el entorno, transformándolo de tal manera que el concepto de diseño especulativo se vuelve más poderoso.

“El pensamiento tradicional de diseño radica en el consumo fácil de productos y soluciones basados en la tecnología, por el contrario, el diseño especulativo, aunque también crea objetos y soluciones, tiene como fin crear y sustentar ideas. En esta variante el diseño actúa como herramienta para explorar el mundo futuro,

cuestionando siempre ¿qué pasaría sí? Y no solo continuando o desarrollando lo que existe en la actualidad.” (Piscitelli, 2014)

Dentro de todo el espectro de diseño especulativo se definen generalmente tres, que son las que más concuerdan con los manifiestos de los estudiantes, tres conceptos fundamentales. Siendo estos: la abstracción, la metáfora y el diseño de experiencias significativas. (Cabas, Caicedo, & Morales, Acerca del diseño especulativo: experiencias, metáforas y abstracción, 2019) En este momento la idea ya está sembrada en el imaginario intelectual y emocional del joven. Leerán textos acerca de la temática y sobre arquitectos reconocidos, leerán sobre edificios reales y sobre ciencia ficción para concluir con la creación de una serie de collages, imágenes que juntas deben formar una nueva idea o concepto que expresarán usos, funciones, espacio y formas.



Maquetas de estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©

Abstracción, maquetas y collages

Toda acción o aproximación al diseño puede tender a ser especulativo y muy generalmente puede estar relacionado con la abstracción. Es el caso de grandes arquitectos Mies van der Rohe y Peter Eisenmann. Mies consideraba que el espacio arquitectónico era un resultado, y por ningún motivo debía ser considerado como un objetivo dentro del proceso de proyecto. El espacio no está diseñado para influenciar o incidir, para van der Rohe, sobre la vida del habitante, por el contrario, el espacio es el lugar ideal en el cual la vida se puede desarrollar de diferentes maneras (Pancorbo y Martín, 2014). Este concepto refleja la idea de un espacio

sumamente flexible que puede ser adaptado a distintas situaciones de la vida diaria. Esta idea se convierte en una interpretación del ritmo de vida de ese entonces, una clara especulación, una apuesta a futuro del cambio de prioridades en la sociedad. Esta idea del espacio va madurando en Mies van der Rohe gracias al texto de Siegfried Ebeling, titulado “El espacio como membrana” y publicado en Dessau en 1926. Para estos dos personajes, el espacio arquitectónico, debe estar organizado y configurado por vida misma, llegando a transformarse en una prótesis inorgánica del cuerpo humano o como una prolongación del propio organismo (Pancorbo y Martín, 2014). Mies, debido a su interés constante de una arquitectura veraz, conformada de estructura y piel, trataba de igualar o comprar el espacio tridimensional o físico con una membrana tridimensional, definida casi biológicamente. Sus conceptos de una arquitectura transparente, tanto como idea real o fenomenológica, que luego fue relacionada a actitudes derivadas de la estética de la máquina y de la pintura cubista. La abstracción de Mies van der Rohe sobre el concepto de transparencia significa que esta debe ser intrínseca al material, incluso como atributos de la personalidad, del carácter y de la moral que se vinculan en arquitectura a otros niveles de comprensión (Millan, 2008). Por su parte, otro caso de abstracción como idea inicial, es el caso de Peter Eisenman y su House VI (1975). En esta casa Eisenman se vio obligado a recordarle a los usuarios la forma adecuada de habitarla, recordarles acerca de cómo la arquitectura afecta sus vidas diariamente. Fue exitoso en construir una estructura que funcionaba como casa y a la vez como una obra de arte, los habitantes vivían dentro de una escultura, y según ellos mismos disfrutaron cada momento. Los habitantes no vivían dentro de una edificación como tal sino dentro de una idea, claro ejemplo de arquitectura especulativa (Piscitelli, 2014). Este tipo de arquitectura ha sido criticada porque se cree que solo es un trabajo propuesto para las aulas o para exhibirse en galerías y museos, pero la realidad es que existe la posibilidad de uso como detonante de acción social y complemento del diseño participativo (Davila, 2016). Lo que queda claro es que la arquitectura especulativa tiene relación con el futuro o una relación importante con todo un conjunto de conceptos necesarios para entender aquello que escapa de lo real, presente o actual sin caer en la fantasía (Camacho, 2014).

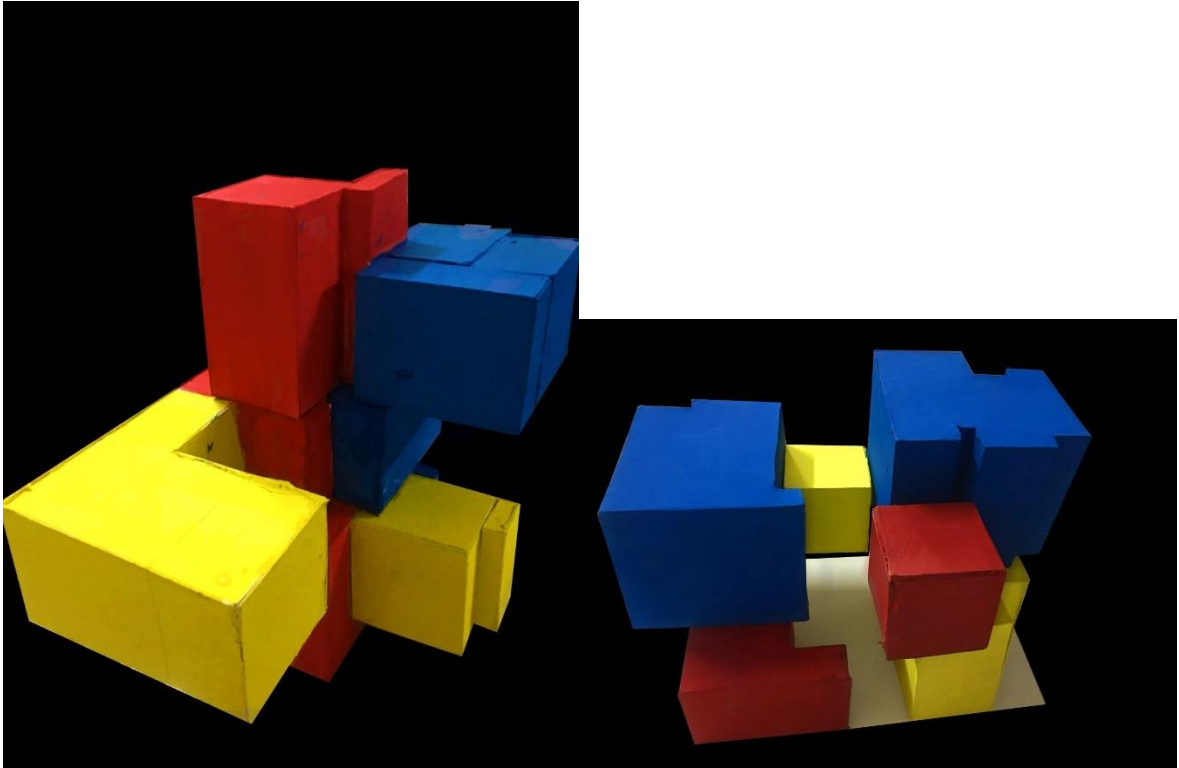
De entre todas las funciones atribuibles a la maqueta de arquitectura, quizá su capacidad analítica o diagramática no sea una de las más difundidas. Sin embargo, la maqueta comparte con el dibujo esa gran síntesis expresiva, que bien puede hacer de ella un certero instrumento de conocimiento de ese entramado de ideas que subyacen bajo la forma arquitectónica. (Carazo & Galvan, 2014)

Los dibujos arquitectónicos han sido objeto de estudio a lo largo del tiempo; todo lo contrario, ha ocurrido con las maquetas y hasta se les ha despreciado su valor. Tanto es así que un gran número de maquetas de edificios icónicos e importantes se mantienen casi escondidas en museos e iglesias. La utilización de la maqueta se remonta desde el mismo inicio de lo que se puede considerar como historia de la arquitectura, teniendo puntos fuertes en la edad media y el renacimiento.

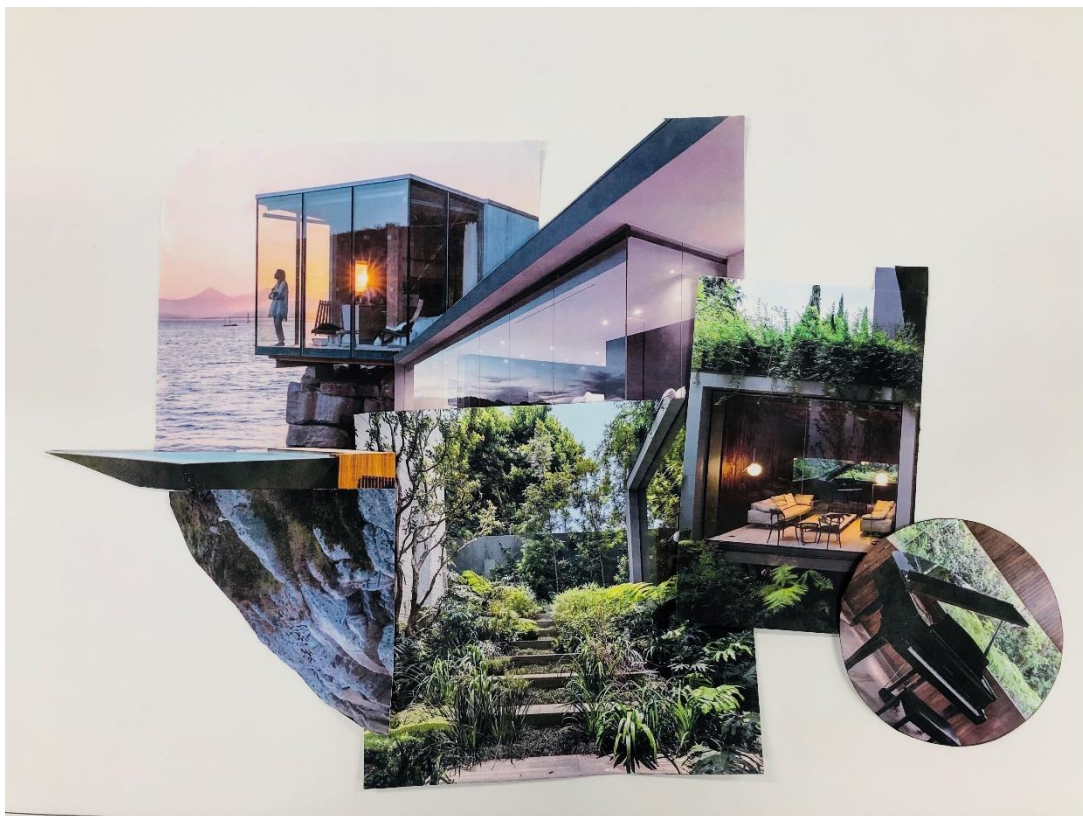
Precisamente durante el renacimiento fue que la maqueta obtuvo su mayor valor arquitectónico como herramienta de organización espacial y de composición. (Cabas, La maqueta: herramienta esencial en el proceso de diseño de Richard Meier, 2017)

Pero hay que recordar que la maqueta, siempre ha compartido con el dibujo una cualidad nada desdeñable, probable fruto de su gran persistencia y actualidad: la multiplicidad de funciones (Sierra, 2006) que responden en paralelo a otras tantas demandas (Carazo, 1993). Sin pretender ser exhaustivos, podemos recordar la importancia de la maqueta como objeto de seducción para el cliente; o como representación o planificación de la ciudad; o como mecanismo de competición; o como sistema para la exploración en el proceso de proyecto; o como ensayo de procesos constructivos o estructurales; e, incluso, como ayuda en la verificación de las promesas del proyecto; pero también, y a esto atenderemos ahora, como diagrama y objeto de análisis de una idea, de un proyecto o de una obra de arquitectura. (Carazo & Galvan, 2014)

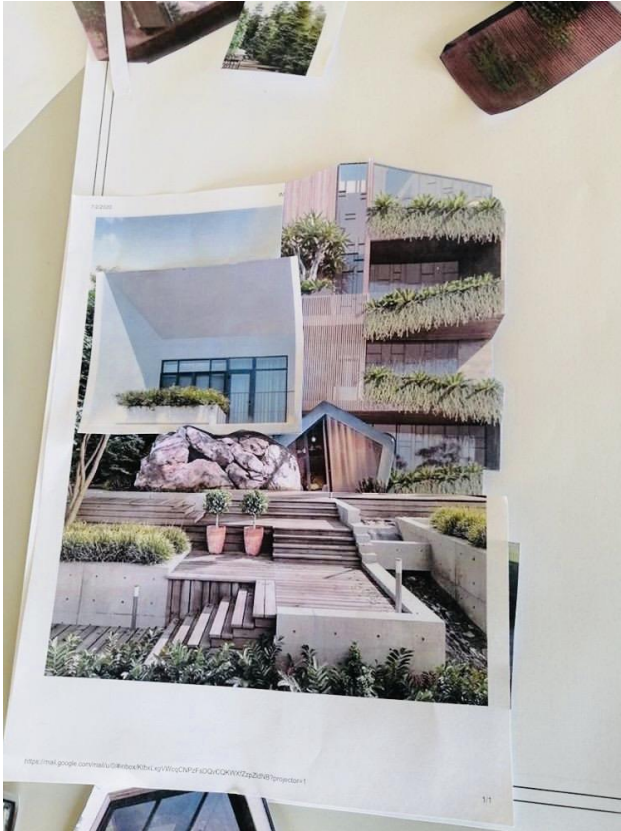
Así, y con estas premisas, se han obtenido maquetas que inciden en muy diversos aspectos de la casa objeto de análisis, dentro de un proceso clasificador y selectivo, que se aproxima, en mayor o menor medida, a los fundamentos del análisis de arquitectura y de las categorías analíticas que debe adquirir el estudiante. Maquetas, que pretenden mostrar de forma escueta una idea, manteniendo un alto grado de abstracción; o también, maquetas que quieren abordar dar determinados aspectos materiales, estructurales, u otras cualidades del objeto de análisis; incluso las que tratan del emplazamiento o el lugar, con mecanismos más o menos sutiles que pueden incluso desfigurar la casa, pero explican muy bien su relación con el entorno y el lugar; o aquellas que exploran más los aspectos lúdicos, bien a través de mecanismos propios de antiguos juguetes, pero que permiten hasta una lectura dinámica –inducida por el propio mecanismo.



Maquetas de estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©



Collages realizados por estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©



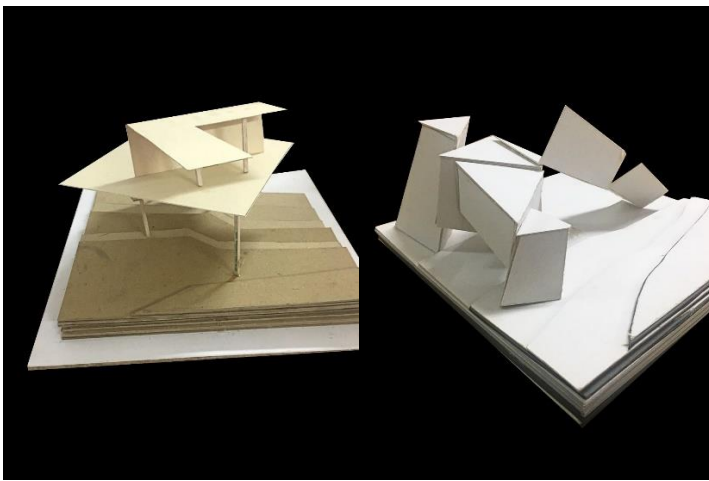
Collages realizados por estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©

El uso de la metáfora

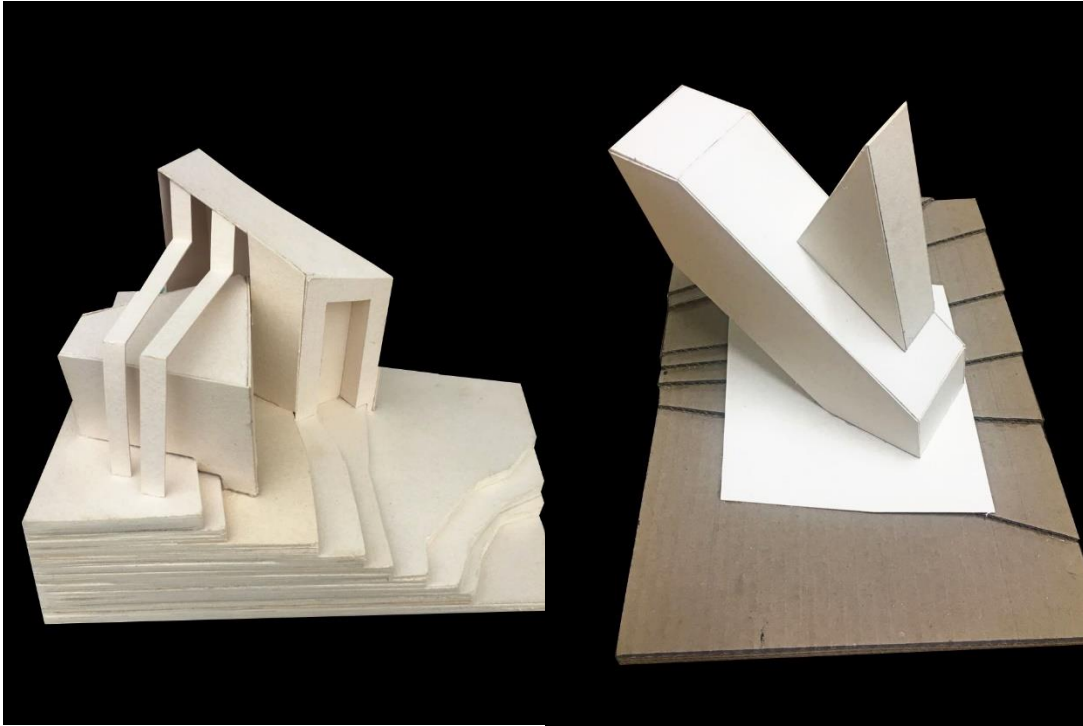
La metáfora como método para hacer arquitectura, siempre ha sido una acción especulativa. No cabe duda que tomar como referencia algún elemento, idea u objeto completamente ajeno a la arquitectura y traducirlo a términos arquitectónicos representa una apuesta arriesgada. Un claro ejemplo de esto, es el trabajo del arquitecto Frank Gehry. Ideas tales como el movimiento de los peces, la forma en que caen los pliegues de un traje de un monje y las velas de un velero son tomados por Gehry para plantear sus proyectos. En la arquitectura especulativa, para Gehry, el concepto de belleza está por encima de los temas racionales, funcionales y técnicos, la belleza es un concepto totalmente independiente, no está sujeta a criterios universales o de una coherencia determinada, sino que hace parte de cada proyecto, es relativa a cada proyecto (Rodríguez, 2014).

En el proyecto de la reforma de propia vivienda, Frank Gehry se planteó la idea de experimentar sobre la manera de materializar su pensamiento arquitectónico. reflexionar acerca de la belleza en arquitectura era uno de sus objetivos en este experimento, así como su investigación para construirla correctamente y vincularla a la realidad del proyecto. Utilizó una estructura creativa y especulativa que se

fundamenta en la metáfora para transgredir los límites convencionales de la belleza. Para esto Gehry empleo materiales de bajo costo y poco glamurosos de una manera diferente a lo normal, consiguiendo algo completamente distinto a su entorno (Rodríguez 2014). Pero no solo el exterior de las obras de Gehry son especulativas, el espacio arquitectónico interior en las obras de Frank Gehry nace de un proceso de especulación y de experimentación volumétrica. Gehry crea espacios interiores que se pueden revestir o envolver con casi cualquier elemento que genera alguna comunicación o estímulo. valerse de la metáfora del pez que rebota, gira, se contornea, se desliza, le da la oportunidad de crear formas irregulares que juegan con el tiempo, que parecen moverse y sin embargo están estática (Garzón, 2012)



Maquetas realizadas por estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©



Maquetas realizadas por estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa. Fuente: Mauricio Cabas ©

Experiencias significativas

El arquitecto Peter Zumthor en su conferencia titulada “Atmosferas, Entornos arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor” expresa que el concepto de atmosfera se refiere a una sensibilidad emocional que sentimos al estar en contacto con el espacio arquitectónico existente que tiene que ver no solo con la percepción sino con otros distintos factores como lo podrían ser un toque de magia, algo de misterio y una armonía comparable con las composiciones de la música clásica. “Estoy sentado bajo el soportal, en un sofá tapizado en un verde pálido, en la plaza, la estatua de bronce sobre su alto pedestal frente a mí me da la espalda, contemplando, como yo, la iglesia con sus dos torres. Las dos torres de la iglesia tienen un remate diferente; empiezan siendo iguales abajo y, al subir, se van diferenciando. Una de ellas es más alta y tiene una corona de oro alrededor del extremo de la cúpula. Pronto vendrá hacia mí B., cruzando en diagonal la plaza desde la derecha. Ahora bien, ¿qué me ha conmovido de allí? todo. Todo, las cosas, la gente, el aire, los ruidos, los colores, las presencias materiales, las texturas, y también las formas. Formas que puedo entender. Formas que puedo intentar leer. Formas que encuentro bellas. ¿y que más me ha conmovido? Mi propio estado de ánimo, mis sentimientos, mis expectativas cuando estaba sentado allí” (Zumthor, 2006). Esto demuestra claramente el nivel de especulación de Zumthor. Entonces la belleza tiene que ver con la tranquilidad, con una arquitectura que no sobre

estímule al usuario, una arquitectura en la cual la luz te acaricie y abrace muy suavemente. Estos conceptos pueden ser muy subjetivos, son extremadamente personales, especulativos y basados en sensibilidades íntimas. El espacio arquitectónico no solo consta de muros, cubiertas, límites, planos verticales, sino de efectos de luz, de sonidos, de vivencias, de fenómenos que muchas veces solo se descubren muchos años después de ser materializado, pero que, en el proceso de diseño, el cual no es algo simple, ni lineal, solo estaban en la cabeza del arquitecto creador y en su intención. Para lograr entender esto hay que llegar a una madurez tanto intelectual como arquitectónica plena, que solo logran los grandes maestros. Lograr sentirse conmovido por una obra de arquitectura significa estar presente ante una experiencia extraordinaria que puede inducir cambios profundos en nuestro comportamiento y en nuestra vida, y al mismo tiempo elevarnos perceptiva, emocional y espiritualmente (Bermúdez, 2013).

Todo lo expresado anteriormente nos lleva a pensar que las experiencias de la obra arquitectónica pasan de ser una dualidad entre el “yo” y “eso” a una unidad vivencial de fundición entre sujeto y objeto. Y aunque la fenomenología podría fundamentar la interpretación y comprensión de la arquitectura como una intención materializada interactuando activamente con nosotros mediante una relación significativa y experiencial, tal relación no es lo suficientemente fuerte para romper el dualismo. Solamente, si muy profundamente a nivel subconsciente nos entregamos por completo a la realidad de una obra, dejándonos atrapar sin referenciar o depender de nada es que la experiencia de la unión con espacio puede ocurrir como lo señala Bermúdez. Vemos entonces el poder del arquitecto y la arquitectura, creando condiciones que estimulen al habitante a transformar su experiencia en tercera persona a una experiencia íntima en primera persona, de unidad espiritual con el espacio (Bermúdez, 2014)

Reconocer que la luz es lo que permite darle vida al espacio arquitectónico, pensar de antemano como serán sus efectos, la reacción de los materiales expuestos a ella, los brillos, las sombras debería ser una de los fines propios de la enseñanza de la arquitectura. Al igual, el sonido del espacio arquitectónico, pero no me refiero al manejo acústico, sino a la mezcla de los sonidos que se dan dentro, producidos por las vibraciones de los materiales, el crujir del concreto cuando se expande o el retumbar de la madera cuando se camina sobre ella. Estos son los elementos o dimensiones intangibles de la arquitectura y sobre todo del espacio arquitectónico, son las cosas que no se pueden medir. Realmente existe algo en ciertos espacios arquitectónicos que es poco visible pero que le da un grado de misticismo al mismo.

Entonces las experiencias arquitectónicas intangibles, en sí mismas, demandan un distanciamiento intelectual, casi como un alejamiento de lo racional, apartándose de las maneras más comunes de apreciar la arquitectura, basadas en el conocimiento, la lógica, el análisis, observación y evaluación estética de las obras, (Bermúdez,

2013) y de ese modo entonces obtener lo que el espacio como tal está comunicando. Es muy factible que una persona que muestre desinterés por la arquitectura o no tenga conocimientos de la misma pueda obtener esas experiencias intangibles, ya que experimenta el espacio sin ninguna norma preestablecida. Y siendo arquitecto deberá poder abstraerse de todo lo que conoce y dejarse llevar por la belleza, por una arquitectura que no sobre estimule, una arquitectura en la cual la luz te acaricie y abrace muy suavemente. Estos conceptos pueden ser muy subjetivos y extremadamente personales, basados en sensibilidades íntimas y que llevan a respuestas de comportamientos determinados. En la experiencia del espacio arquitectónico no solo están presentes muros y cubiertas, sino también los efectos de luz, sonidos, vivencias, fenómenos que muchas veces solo se descubren muchos años después de ser materializado el mismo, pero que solo estaban posiblemente en la cabeza del arquitecto creador y en su intención (Cabas, 2011) La realidad arquitectónica solo puede tratarse de que un edificio logre conmover o no (Zumthor, 2006). (Cabas, Espacio Arquitectónico: como objeto de comunicación y experiencias intangibles, 2015)



Recorridos realizados por estudiantes de segundo semestre del departamento de arquitectura y diseño de la Universidad de la Costa por los proyectos diseñados y construidos por su profesor. Fuente: Mauricio Cabas ©

Nuevas formas de ver la arquitectura

David Meneses en su libro “Notas y temas de diseño arquitectónico. reflexiones desde la docencia”, nos da una idea clara de lo que está sucediendo con la enseñanza de arquitectura actualmente y plantea la problemática de encontrar una nueva forma de hacer arquitectura. Es conveniente tomar una nueva forma de pensar y una nueva estructura mental que redirija el pensamiento creativo, hacia una idea que se relaciona y concuerda con la real vivencia actual, y para lograr esto hay que dejar de pensar en términos de forma y función, y sustituirlos por otros (Meneses, 2009). Por otro lado, creo que muchos arquitectos de la actualidad han

tratado de convertir la arquitectura en un oficio sencillo y específicamente al diseño arquitectónico en una tarea sumamente técnica, un oficio que solo soluciona problemas, cuando en realidad es un arte misterioso y lleno de todo tipo de fenómenos. Esto no quiere decir que no pongamos atención a los demás elementos, un espacio debe ser funcional, estar bien soportado y estructurado. Una buena arquitectura es aquella que está fundamentada en la capacidad del arquitecto de sentir empatía con su entorno y con las personas que habitarán esa arquitectura. Como lo propone Alberto Campo Baeza, cuando comenta que el quisiera una arquitectura capaz de servir, pero al mismo tiempo capaz de conmover. que tuviera precisión con la razón, pero al mismo tiempo permaneciera en la memoria y que fuera capaz de generar la belleza adecuada para lograr felicidad en las personas (Cabas, 2019). Es cierto que los arquitectos tenemos una responsabilidad enorme, podemos alegrar la vida de los seres que habitan el espacio arquitectónico o por el contrario podemos hacerles la vida extremadamente aburrida o angustiosa. La arquitectura debe generar estímulos que afecten los sentidos, que influyan en comportamientos, convertirse en un instrumento de intensificación de actitudes y conductas sensibles. (Cabas, Caicedo, & Morales, Acerca del diseño especulativo: experiencias, metáforas y abstracción, 2019)

En esta época, las relaciones especiales se vuelven más complejas en lo que el espacio es considerado como entorno o lugar.

“y al cual se le atribuye una cualidad, posición, concordancia y discrepancia según la disciplina o punto de vista en que se circunscriba, es decir, que esta diversidad de visiones podría generar valoraciones de espacios: en la sociología, el espacio se asume como medio o ambiente; en la física, el espacio vacío de la modernidad es sustituido por la teoría de la relatividad y la teoría cuántica en el que se incluyen al observador y las lógicas operativas en su concepción” (Machado Penso, 2018)

Por otro lado, creo que muchos arquitectos de la actualidad han tratado de convertir la arquitectura en un oficio sencillo y específicamente al diseño arquitectónico en una tarea sumamente técnica, un oficio que solo soluciona problemas, cuando en realidad es un arte misterioso y lleno de todo tipo de fenómenos. Esto no quiere decir que no pongamos atención a los demás elementos, un espacio debe ser funcional, estar bien soportado y estructurado. Una buena arquitectura es aquella que está fundamentada en la capacidad del arquitecto de sentir empatía con su entorno y con las personas que habitarán esa arquitectura. Como lo propone Alberto Campo Baeza, cuando comenta que el quisiera una arquitectura capaz de servir, pero al mismo tiempo capaz de conmover. que tuviera precisión con la razón, pero al mismo tiempo permaneciera en la

memoria y que fuera capaz de generar la belleza adecuada para lograr felicidad en las personas (Cabas García et al., 2019) Es cierto que los arquitectos tenemos una responsabilidad enorme, podemos alegrar la vida de los seres que habitan el espacio arquitectónico o por el contrario podemos hacerles la vida extremadamente

aburrida o angustiosa. La arquitectura debe generar estímulos que afecten los sentidos, que influyan en comportamientos, convertirse en un instrumento de intensificación de actitudes y conductas sensibles. Si se es diseñador se reconoce el esfuerzo que se requiere para crear un significado, pero al final de todo, se debe reconocer que todo trata acerca las personas que habitarán y experimentarán ese objeto arquitectónico que se está creando. En arquitectura siempre hay tomar decisiones y hacer especulaciones, pero si esas decisiones y especulaciones están basadas en las cosas realmente importantes, entonces se ira por buen camino. Es claro que el trabajo de un arquitecto es diseñar los escenarios para las experiencias significativas de las personas, escenarios para vivir. Preguntarse o cuestionarse ¿qué pasaría sí? ¿Cómo hacer una arquitectura nueva? ¿Cómo debe ser? ¿qué elementos se deben incluir? ¿qué se necesita para que pueda sentirse como algo nuevo? ¿Cómo convertir un concepto en un referente? ¿Cómo describir una ambientación detallada y original? ¿Cómo se deben expresar? ¿Cómo hago una narrativa propia? Son propias de una arquitectura especulativa. La arquitectura tiene poder como lo explica Julio Bermúdez: “Es aquí donde el poder de la arquitectura se pone en evidencia. El arquitecto a través de su trabajo puede crear condiciones que ‘empujen’ al visitante o usuario a desplazarse desde una experiencia en tercera-persona a una en primera persona, y así acceder a un espacio de unidad espiritual integral: belleza, bondad, verdad. ¡La materialidad se torna espiritualidad!” (Bermudez, 2014).

La determinación de la arquitectura se ha convertido en una actividad de suma importancia para el desarrollo de la vida en las sociedades contemporáneas. En los inicios de este nuevo milenio, la vida parece enfocarse en los medios especulativos de comunicación, en el diseño y en la arquitectura; teniendo los dos una gran influencia en nuestro día a día, tanto en la economía, como en la política, en la sociedad y la cultura, convirtiéndolos en herramientas importantes para la creación de identidad de los seres del siglo xxi (Moreno, 2017).

Uno de los hallazgos más interesantes de enfrentar a los estudiantes a este tipo de ejercicio fue posibilitar la preparación de reportes visuales a partir de la revisión de textos; también, evidenciar como inciden en la apropiación de los conceptos por parte de los estudiantes. Las imágenes señalan que el hecho de haber tenido que buscar material para su producción, les obligaba a traducir a un contexto más cercano aquello que en la lectura se discutía; de este modo, resulta claro que se practica el pensamiento crítico porque para lograr las fotografías se requería un ejercicio basado en el análisis, la síntesis y la reflexión que, aunadas a las experiencias propias, permitieron representar los conceptos identificados en la lectura (Lopez & Villa, 2017)

Capacidad de proponer soluciones arquitectónicas y urbanas a través del diseño de edificaciones multipropósito en altura, con fundamentos en la construcción participativa de ciudad y el paisaje urbano como herramientas metodológicas. La enseñanza en los talleres de arquitectura parte de una premisa fundamental: se

aprende a hacer arquitectura haciendo arquitectura; hacer proyectos es una actividad práctica que no se puede transmitir desde fuera, acudiendo únicamente a un manual de instrucciones, a un método que indique los pasos a seguir hasta llegar al final. Sin la práctica sería imposible aprender. Practicando de manera reiterada y con la guía de sus profesores, el estudiante va adquiriendo poco a poco unas destrezas que le permitirán luego desarrollar proyectos por su cuenta (Gamboa, 2009). La cuestión en torno al proyecto es cómo enseñar una técnica, un método, y cómo transmitir una cultura, un saber, en los talleres de arquitectura: la técnica por sí sola produce proyectos vacíos de contenido; la cultura por sí sola es conocimiento pero requiere de la acción, de la técnica, para convertirse en proyecto (Gamboa, 2009). Estos conceptos son de elementos intangibles de la arquitectura y deben entenderse más como fundamentos para la producción de cuestionamientos que sirvan para la creación de arquitecturas que faciliten el mejoramiento de la calidad de vida, y no como mera solución a los problemas espaciales. Uno de los objetivos principales de la arquitectura es el de exaltar el drama de la vida, proveyendo de espacios adecuados, diferenciados y articulados para lograr reforzar el contenido emocional del acto de habitar dentro de ella (Bacon, 1982). De igual manera como explica Remesar (2017)

“La mejora de los espacios públicos con la intención de crear ambientes urbanos de calidad precisa repensar el papel que el Arte, concretamente el Arte Público, y el Diseño Urbano pueden tener en la generación de ciudades más habitables, obviamente, sin abandonar los principios multiescalares, sostenibles y de innovación urbana como modo de lucha contra la segregación social y que deberían definir las políticas urbanas para el siglo XXI.” (Remesar Betllloch, 2017)

En la actualidad la concepción del espacio arquitectónico se apoya en gran medida en los adelantos tecnológicos de la informática. Es un espacio concebido para ser admirado y rico en estímulos para generar gran cantidad de sensaciones. Es un espacio de alto grado de transformación o transmutación, con articulación continua entre 10 físico y 10 virtual. Se logran relaciones y exploraciones de diversas modalidades espaciales que habían sido imposibles de alcanzar anteriormente. Este espacio tiene tres conceptos: el espacio platónico ideal, el espacio del sentido y el espacio tecnológicamente construido y cada uno de estos conceptos quiere capturar una clase de virtualidad. Podríamos en ciertos casos hablar de un espacio virtual puro como una arquitectura líquida o maleable de todos los mundos posibles, la virtualidad tecnológica es el subconjunto de espacio virtual puro que podemos alcanzar por los medios posibles. En el futuro no muy lejano el espacio puede ser transeuclidiano y relativista, o totalmente no euclidiano. Existirá un concepto multidimensional en el cual el espacio puede estar compuesto por módulos ubicados en diferentes lugares y el espectador se puede mover a través de ellos por hipersaltos. Estamos hablando del ciberespacio. Esta etapa de la conceptualización espacial está en evolución y depende como siempre ha dependido de los avances

tecnológicos. (Cabas, Conceptualización del espacio arquitectónico a través de la historia, 2010)

Referencias

- Bermúdez, J. (2014). Arquitectura extraordinaria. donde materialidad y espiritualidad se encuentran. *Modulo Arquitectura CUC*, 101-113.
- Cabas, M. (2010). Conceptualización del espacio arquitectónico a través de la historia. *Modulo Arquitectura CUC*, 87-103.
- Cabas, M. (2016). Espacio Arquitectónico: como objeto de comunicación y experiencias intangibles. *Modulo Arquitectura CUC*, 135-152
- Cabas García, M. R., Morales Aragón, Á., & Caicedo Córdoba, D. (2019). ACERCA DEL DISEÑO ESPECULATIVO DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO: EXPERIENCIAS, METAFORAS Y ABSTRACCIÓN. *MÓDULO ARQUITECTURA CUC*, 23, 131–150.
<https://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.23.1.2019.07>
- Cabas, M. (2017). La maqueta: herramienta esencial en el proceso de diseño de Richard Meier. *Ega*, 248-255.
- Carazo, E., & Galvan, N. (2014). Aprendiendo con maquetas. Pequeñas maquetas para el análisis de la arquitectura. *Ega*, 62-67.
- Consejo Profesional Nacional de Arquitectura y sus Profesiones Auxiliares. (2012). *Código de Ética para el ejercicio de la Arquitectura y sus Profesiones Auxiliares*. Bogotá: CPNAA.
- Linaza, M., & Sarda, R. (2017). Jugando con la materia: estrategias para el desarrollo de un lenguaje artístico propio. *Arte, individuo y sociedad*, 145-158.
- Lopez, R., & Villa, G. (2017). El aula de diseño como escenario de exploración entre alfabetividad visual y pensamiento crítico. *Kepes*, 173-194.
- Machado Penso, M. V. (2018). Habitar corporalmente el espacio como construcción de heterotopías. *Modulo Arquitectura CUC*, 21(1).
<https://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.18.2.2018.02>
- Moreno, L. (2017). Abordar lo complejo desde el diseño: una mirada hacia la transdisciplinariedad. *Educación y Humanismo*, 369-385.
- Palacio, B. (2015). La enseñanza integral de la arquitectura desde la perspectiva de la sostenibilidad ambiental. *Modulo Arquitectura CUC*, 35-58.

Piscitelli, A. (2014). Introduccion al diseño especulativo: ficcion, hackeo y social dreaming. Del pensmaiento de diseño al diseño especulativo. *Catedra Datos*.

Remesar Betlloch, A. (2017). Decoro Urbano. Apuntes De Ida Y Vuelta Sobre Arte, Espacio Público Y Ambientes Urbanos De Calidad. *Módulo Arquitectura CUC*, 18(1), 9–20. <https://doi.org/10.17981/moducuc.19.1.2017.01>